

PENGEMBANGAN WEBSITE KELUAR MASUK BARANG PADA TOKO CIKO PETSHOP

Alzi Pratama
Informatika
alzipratama@gmail.com

Abstrak

Kota Bandar Lampung memiliki lokasi toko penjualan pakan kucing dan kebutuhan kucing lebih dari 10 lokasi yang tersebar di berbagai kecamatan. Dalam perkembangan teknologi yang ada saat ini pengelolaan data barang masuk dan keluar masih menggunakan cara manual berupa pencatatan kedalam buku besar. Sedangkan pendapatan persediaan stok barang hanya dicatat di selembar kertas kemudian disalin ke dalam komputer. Hal ini terkadang mengalami kesulitan dalam perhitungan barang dan mendapatkan informasi persediaan barang tidak sesuai dengan ketersediaan barang yang ada. Dalam penelitian ini metode menggunakan prototype untuk mengembangkan sistemnya. Aplikasi My Data dengan prosedur tahap pengembangan yang mencakup analisis kebutuhan user, membuat prototype kemudian di implementasi dengan menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman dan MySql untuk databasenya. Dalam sebuah perangkat lunak sistem keluar masuk barang berbasis dengan kemampuan dapat menyimpan data barang masuk dan barang keluar serta mengontrol persediaan barang digudang.

Kata Kunci: *Website, Keluar masuk barang, Prototype, Scrum*

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia bisnis terjadi sangat cepat seiring waktu penggunaan teknologi dalam perkembangan bisnis menjadi salah satu faktor utama untuk meningkatkan kualitas kinerja pada Toko Chiko Petshop dalam menjalankan rutinitas proses bisnisnya (Mahfud et al., 2022; Maskar et al., 2022; Oktaviani, 2021). Suatu toko harus memiliki sebuah sistem yang terkomputerisasi untuk mengelola data keluar masuk barang dan juga persediaan barang (Andraini & Bella, 2022; Fadly & Alita, 2021; Fernando et al., 2021; nofianti, 2020; Sidiq & Manaf, 2020). Hal ini dimaksudkan agar pengaksesan dalam pengelolaan data atau informasi dapat dilakukan secara cepat akurat dan actual (F. Isnain et al., 2022; Parjito & Permata, 2017; Samsugi et al., 2018; Teknologi, Jtsi, Rahmadhani, et al., 2021; Yudhistiraa et al., 2022). Selain itu sistem yang terkomputerisasi akan lebih efektif dan efisien dibanding dengan sistem manual (Jayadi, 2022; Jupriyadi et al., 2021; Wantoro et al., 2021; Yuliana et al., 2021). Berdasarkan penelitian sebelumnya sistem keluar masuk barang dapat dilakukan dengan terstruktur sehingga dapat memberikan bantuan dalam hal efisiensi waktu kegiatan pencatatan dan penyusunan data pada barang secara tepat, akurat dan tepat sasaran (Firdaus et al., 2022; Maskar et al., 2020; Penggunaan, 2021; Pustika, 2010; Rahmanto, 2021).

Toko Ciko Petshop setiap harinya menerima konsumen yang membeli berbagai kebutuhan kucing. Namun pada saat proses transaksi tersebut berjalan lambat dan kadang terjadi kekeliruan perbedaan stok barang yang di gudang dengan stok barang yang ada dicatat admin gudang. Karena dalam proses pengolahan data persediaan barang masih dilakukan secara manual oleh admin gudang yaitu untuk pendataan barang masuk, keluar dan return, pendataan stok barang hanya dicatat dibuku saja (Ahmad et al., 2022; Fitri et al., 2021; A. R. Isnain et al., 2022). Sehingga dari permasalahan tersebut sering terjadi kesalahan dalam perhitungan barang, kesulitan dalam pencatatan, pembuatan laporan barang masuk, barang keluar dan barang retur yang sesuai dengan kwitansi atau surat jalan dari pelanggan atau supplier dan sulitnya dalam pencarian data barang yang diperlukan karena penumpukan berkas yang banyak (ANGGARINI & PERMATASARI, 2020; Di & Negeri, 2021; Gumantan et al., 2021; Panggungrejo & Pringsewu, 2022; Priandika, 2016).

Menanggapi permasalahan tersebut, dibutuhkan pengembangan sistem pengelolaan mengenai keluar masuk barang untuk membantu aktivitas pada Toko Ciko Petshop yang mudah dikelola (Anggarini et al., 2021; Budiman et al., 2021; Faqih et al., 2022; Khamisah et al., 2020; Permatasari & Anggarini, 2020). Sistem yang dikembangkan tersebut menggunakan php, mysql dan berbasis website. Sistem tersebut di kembangkan agar proses pengelolaan barang menjadi lebih efisien dan akurat. Hal ini bertujuan untuk meminimalisir kemungkinan terjadinya kehilangan data, kerusakan data lama pengecekan data, pengarsipan data yang tidak terformat dengan baik (Dan, 2021; Darwis et al., 2022; Kuswoyo et al., 2022; Lina & Nani, 2020; Suprayogi et al., n.d.).

KAJIAN PUSTAKA

Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Tujuan dari perancangan sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan pemakai sistem serta untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap (Alfiah & Damayanti, 2020; Alita, 2021; Darwis & KISWORO, 2017; Nurkholis & Susanto, 2020; Panjaitan et al., 2020). Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan rancang bangun sistem merupakan kegiatan menerjemahkan hasil analisa kedalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut atau memperbaiki sistem yang ada (Alfiah & Damayanti, 2020; Alita, 2021; Darwis & KISWORO, 2017; Darwis & Yusiana, 2016; Fariyanto et al., 2021; *Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile*

Di Wilayah Bandar Lampung, 2021; Nurkholis & Susanto, 2020; Panjaitan et al., 2020; Pramono et al., 2020; Warsela et al., 2021).

Persediaan

Persediaan adalah stok dari suatu item atau sumber daya yang digunakan dalam suatu organisasi perusahaan (Juliyanto & Parjito, 2021; Sofa et al., 2020; Syah & Witanti, 2022; Teknologi, Jtsi, Akuntansi, et al., 2021; Teknologi, Jtsi, Saputra, et al., 2021). Persediaan adalah barang tersedia untuk tersedia untuk dijual dalam kegiatan usaha biasa. Dalam proses untuk dijual disebutkan dalam proses produksi berupa bahan atau peralatan yang digunakan dalam proses produksi atau dalam penyediaan jasa (Borman et al., 2018; Nurdiansyah et al., 2020; Sulistiani et al., 2021). Pengendalian persediaan harus diterapkan karena persediaan dapat menyebabkan suatu usaha mengalami kebangkrutan (Abidin et al., 2021; Borman et al., 2018; Damayanti et al., 2020; *Comparison of Support Vector Machine and Naïve Bayes on Twitter Data Sentiment Analysis*, 2021; Kumala et al., 2020; Nurdiansyah et al., 2020; Sulistiani et al., 2021; Teknologi, Jtsi, Wulandari, et al., 2021).

PHP

PHP (HyperText Preprocessor) adalah sebuah bahasa utama script serverside yang disisipkan pada HTML yang dijalankan di server, dan juga bisa digunakan untuk membuat aplikasi desktop. PHP dapat dijalankan sama seperti aplikasi CGI (Common Gateway Interface) seperti web server yang terintegrasi. Interpreter PHP mempunyai kemampuan untuk mengakses hampir semua host- file sistem, network interfaces, IPC, dan lain-lain. Konsekwensinya PHP potensial mendapat serangan dari attacker (Ameraldo & Ghazali, 2021; Rahmanto & Fernando, 2019; Rusliyawati & Sinaga, 2017; Saputra & Fahrizal, n.d.; Shodik et al., 2019).

MySQL

MySQL adalah Sebuah program database server yang mampu menerima dan mengirimkan datanya sangat cepat, multi user serta menggunakan perintah dasar SQL (Structured Query Language) (Anggoro et al., 2022; Pasha & Susanti, 2022; Tastilia et al., 2022; Wijayanto, 2022; Yunita et al., 2022). MySQL merupakan dua bentuk lisensi, yaitu FreeSoftware dan Shareware. MySQL yang biasa kita gunakan adalah MySQL FreeSoftware yang berada dibawah Lisensi GNU/GPL (General Public License). MySQL Merupakan sebuah database server yang free, artinya kita bebas menggunakan database ini untuk keperluan

pribadi atau usaha tanpa harus membeli atau membayar lisensinya. MySQL pertama kali dirintis oleh seorang programmer database bernama Michael Widenius. Selain database server, MySQL juga merupakan program yang dapat mengakses suatu database MySQL yang berposisi sebagai Server, yang berarti program kita berposisi sebagai Client. Jadi MySQL adalah sebuah database yang dapat digunakan sebagai Client maupun server.

XAMPP

XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP, dan Perl. XAMPP adalah tool yang menyediakan paket perangkat lunak dalam satu buah paket. Dalam paket XAMPP sudah terdapat Apache (web server), MySQL (database), PHP (server side scripting), Perl, FTP server, PhpMyAdmin dan berbagai pustaka bantu lainnya.

Visual Studio Code Visual

Studio Code merupakan sebuah aplikasi editor code open source yang dikembangkan oleh Microsoft untuk sistem operasi Windows, Linux, dan MacOS. Visual Code memudahkan dalam penulisan code yang mendukung beberapa jenis pemrograman, seperti C++, C#, Java, Python, PHP, GO. Visual Code memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi jenis bahasa pemrograman yang digunakan dan memberi variasi warna sesuai dengan fungsi dalam rangkaian code tersebut. Visual Studio Code juga telah terintegrasi ke Github [74], [75]. Selain itu fitur lainnya adalah kemampuan untuk menambah ekstensi dimana para pengembang dapat menambah ekstensi untuk menambah fitur yang tidak ada di Visual Studio Code.

METODE

Metodologi penelitian adalah suatu langkah-langkah atau cara dalam meneliti suatu objek. Berikut adalah dua metode yang digunakan dalam penelitian ini:

Tahap Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi dan studi pustaka.

- a. Observasi Pada metode ini dilakukan dengan melihat dan mempelajari permasalahan yang ada dilapangan yang ada kaitannya dengan objek yang diteliti.
- b. Studi pustaka Metode ini dilakukan dengan cara mencari bahan yang mendukung dalam pendefinisian masalah melalui buku-buku, jurnal, dan internet.

Analisa Sistem Berjalan

Pada tahap ini hasil dari pengumpulan data dipelajari dan dievaluasi dari berbagai permasalahan yang ada dimulai dari proses awal sampai proses akhir dalam prosedur penggunaan website persediaan barang keluar masuk pada Toko Ciko Petshop. Hasil dari analisa yang dikumpulkan juga digunakan peneliti untuk mengajukan sebuah sistem usulan dan kebutuhan aplikasi yang akan dikembangkan.

Tahap Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah scrum. Tahapan dari metode scrum terdiri dari membentuk team scrum, membuat product backlog, fase sprint (sprint planning, sprint backlog, daily scrum, sprint review, dan sprint restropective).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Membuat Product backlog

Pada tahap membuat produk backlog ini penentuan dari fitur backlognya dibuat berdasarkan prioritas oleh product owner. Daftar fitur-fiturnya dapat dilihat pada tabel 1

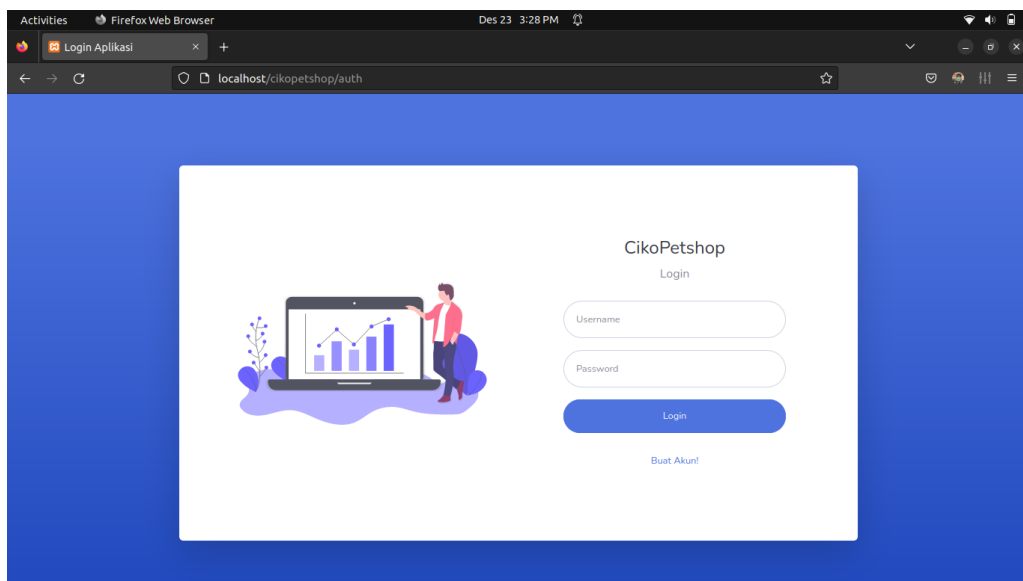
No	Nama Baglog	Kepentingan (1-100)	Perkiraan waktu (Hari)	Demo	Catatan
1	Pembuatan rancangan UML	100	2	<ul style="list-style-type: none">Memeriksa UML yang tealh dibuat sesuai kebutuhan aplikasi	
2	Login Admin	100	3	<ul style="list-style-type: none">Klik loginDapat dimasukkan data yang dimintaUsername dan password benar maka berhasil login	
3	Kelola data supplier	100	3	<ul style="list-style-type: none">Admin dapat menambahkan dan mengedit data	

				supplier	
4	Kelola data barang	100	3	<ul style="list-style-type: none"> · Tambah barang · Edit barang · Dan hapus barang 	
	Kelola jenis dan satuan data barang	100	2	<ul style="list-style-type: none"> · Tambah jenis barang · Edit jenis barang · Dan hapus jenis barang 	
5	Kelola transaksi barang masuk	100	3	<ul style="list-style-type: none"> · Pilih data barang masuk maka akan tampil halaman transaksi barang masuk · Bisa input barang masuk baru 	
6	Kelola transaksi barang keluar	100	3	<ul style="list-style-type: none"> · Pilih data barang keluar maka akan tampil halaman transaksi barang keluar · Bisa input barang keluar baru 	
7	Cetak laporan Barang Masuk, Barang Keluar	90	4	<ul style="list-style-type: none"> · Pilih cetak laporan maka akan tampil halaman laporan transaksi · Bisa pilih barang masuk atau barang keluar · Bisa pilih tanggal 	

				data tanggal berapa yang ingin di detak laporannya	
--	--	--	--	---	--

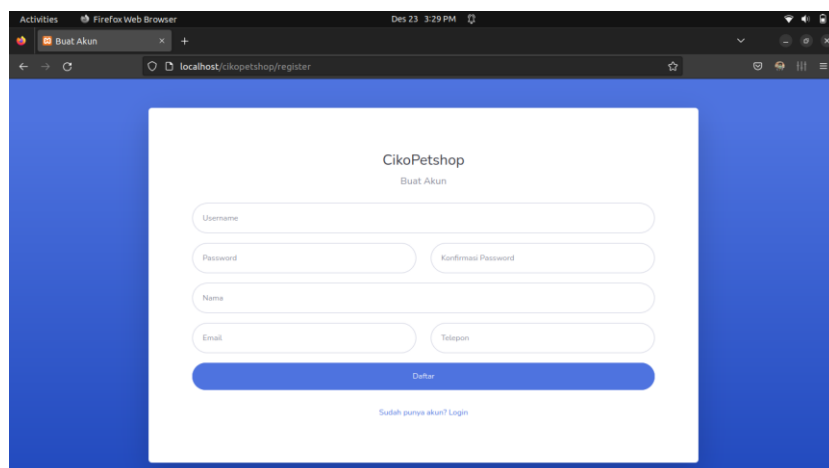
Sprint Review

Tampilann Login Admin



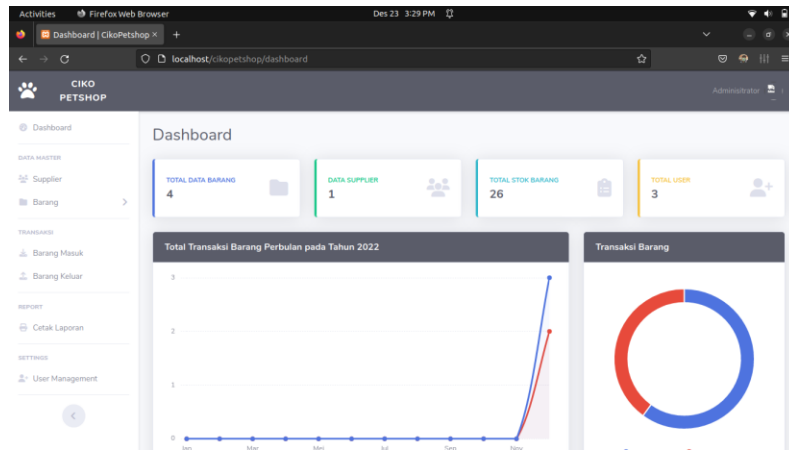
Gambar 1. *Login Admin*

Tampilan Register Admin



Gambar 2. *Register Admin*

Tampilan Halaman Dashboard



Gambar 3. Halaman Dashboard

Tampilan Halaman Supplier

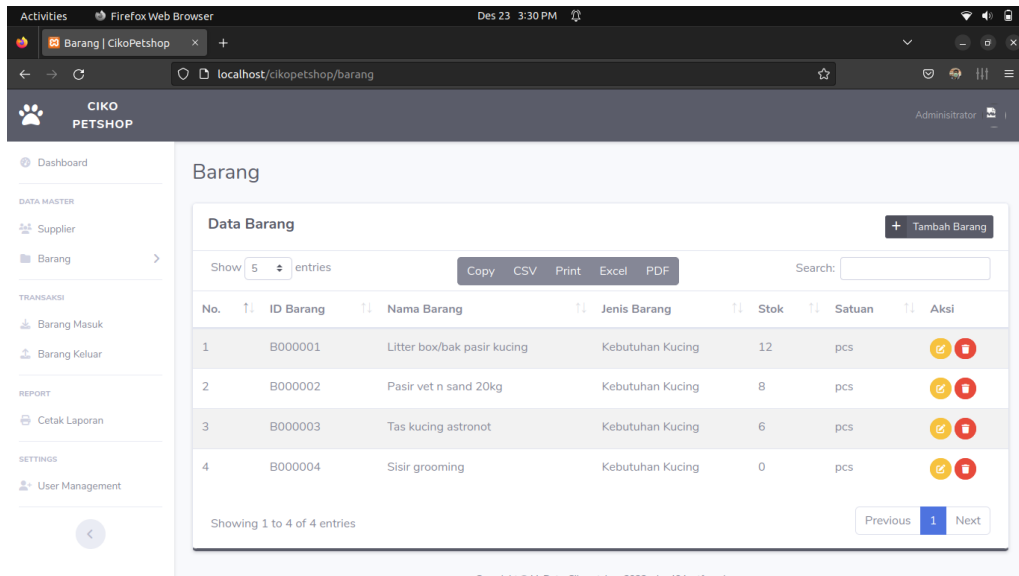
The Supplier page displays the following data:

No.	Nama	Nomor Telepon	Alamat	Aksi
1	Hendry	081367768990	Tanjung Karang	[Edit] [Delete]

Showing 1 to 1 of 1 entries

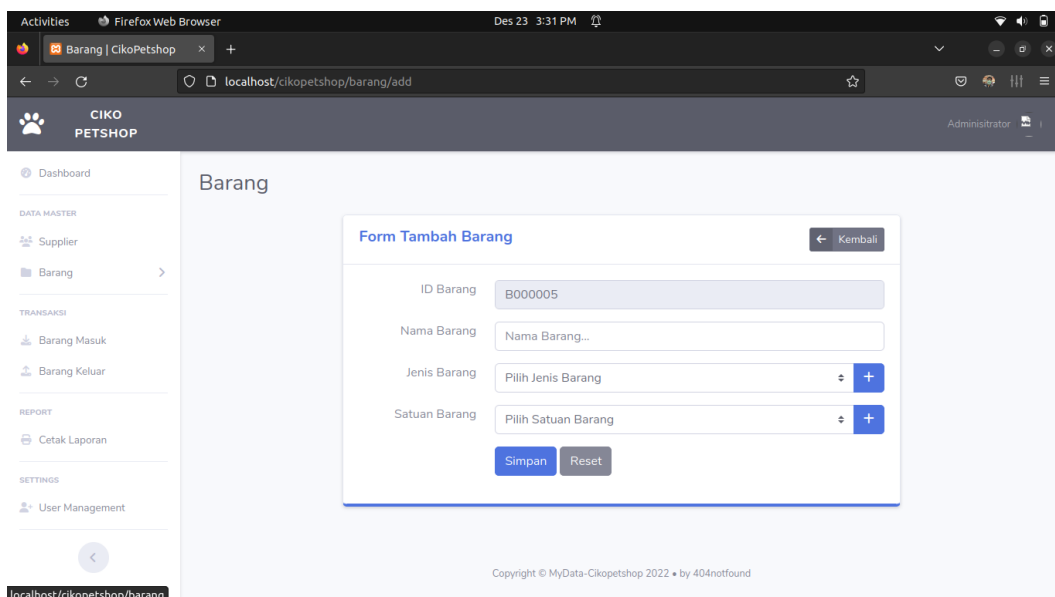
Gambar 4. Halaman Supplier

Tampilan Halaman Master Barang



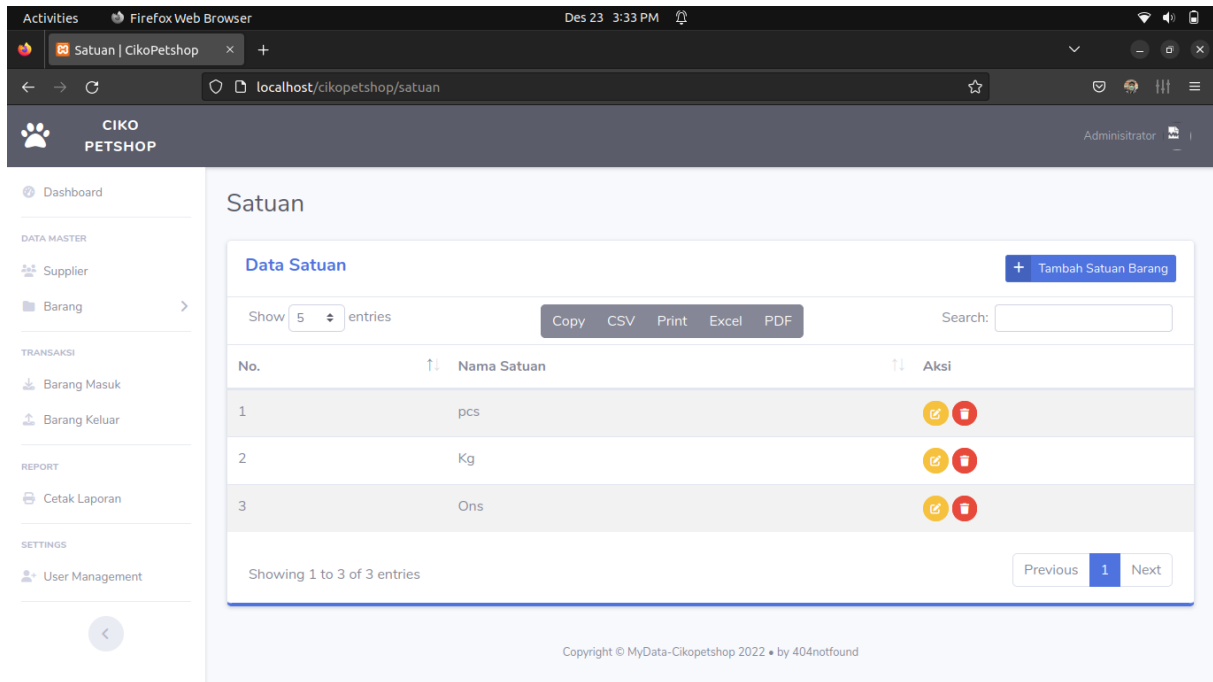
Gambar 5. Halaman Master Barang

Tampilan Tambah Data Barang



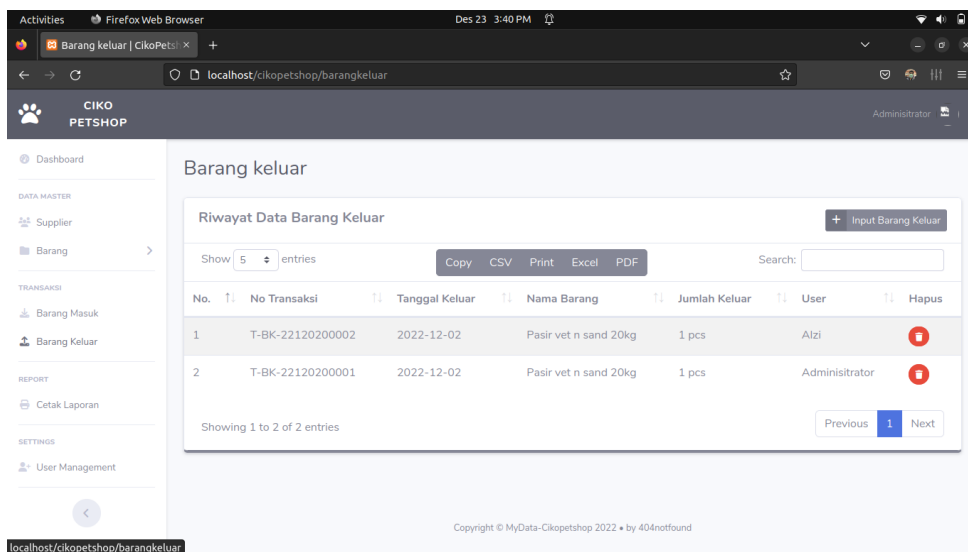
Gambar 6. Form Tambah Data Barang

Tampilan Halaman Satuan Barang



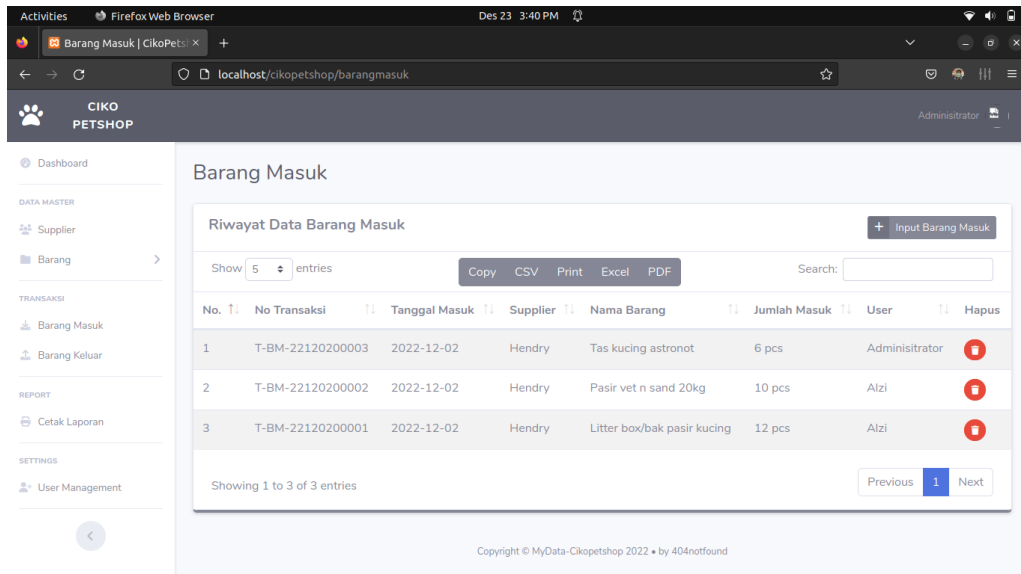
Gambar 7. Halaman Satuan Barang

Tampilan Halaman Transaksi Barang Keluar



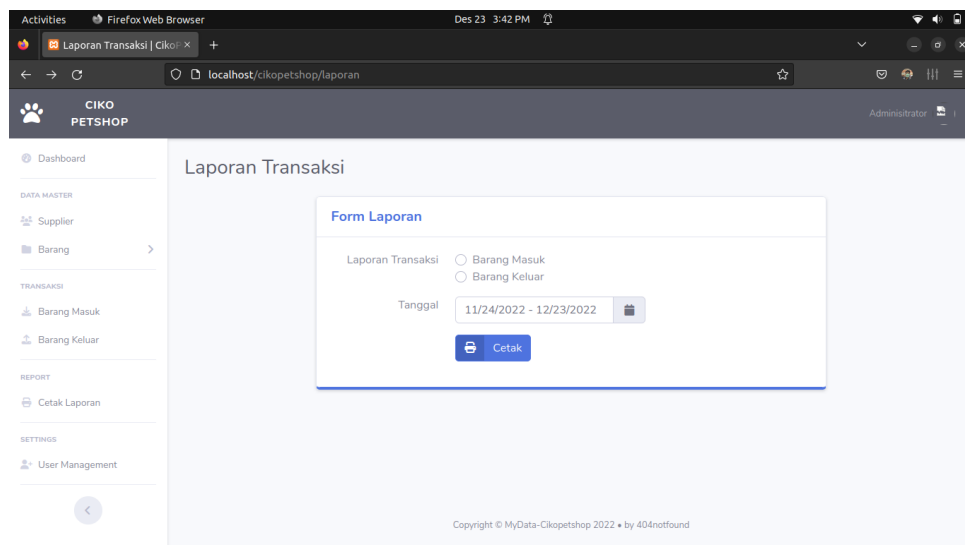
Gambar 8. *Halaman Transaksi Barang Keluar*

Tampilan Halaman Transaksi Barang Masuk



Gambar 9. *Halaman Transaksi Barang Masuk*

Tampilan Halaman Cetak Laporan



Gambar 11. *Halaman Cetak Laporan*

SIMPULAN

Kesimpulan

Kesimpulan dari pembahasan di atas yaitu :

1. Sistem yang dibuat menggunakan metode Prototype.
2. Sistem dapat melakukan pendataan persediaan barang dan mencetak laporan barang.
3. Dengan adanya sistem ini akan memberikan kemudahan kepada admin gudang pada Toko Ciko Petshop karena lebih mudah dan cepat dalam persediaan barang.
4. Sistem yang dibuat saat ini memudahkan kinerja operasional karena sistem sudah terintegrasi antara admin dan pemilik toko.

REFERENSI

- Abidin, Z., Permata, P., & Ariyani, F. (2021). Translation of the Lampung Language Text Dialect of Nyo into the Indonesian Language with DMT and SMT Approach. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 5(1), 58–71. <https://doi.org/10.29407/intensif.v5i1.14670>
- Ahmad, I., Samsugi, S., & Irawan, Y. (2022). Penerapan Augmented Reality Pada Anatomi Tubuh Manusia Untuk Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 46. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1521>
- Alfiah, A., & Damayanti, D. (2020). Aplikasi E-Marketplace Penjualan Hasil Panen Ikan Lele (Studi Kasus: Kabupaten Pringsewu Kecamatan Pagelaran). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 111–117. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Alita, D. (2021). Multiclass SVM Algorithm for Sarcasm Text in Twitter. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 118–128. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i1.646>
- Ameraldo, F., & Ghazali, N. A. M. (2021). Factors Influencing the Extent and Quality of Corporate Social Responsibility Disclosure in Indonesian Shari'ah Compliant Companies. *International Journal of Business and Society*, 22(2), 960–984.
- Andraini, L., & Bella, C. (2022). Pengelolaan Surat Menyurat Dengan Sistem Informasi (Studi Kasus : Kelurahan Gunung Terang). *Jurnal Portal Data*, 2(1), 1–11. <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/71>
- ANGGARINI, D. R., & PERMATASARI, B. (2020). *PENGARUH NILAI TUKAR DOLAR* ANGGARINI, D. R., & PERMATASARI, B. (2020). *PENGARUH NILAI TUKAR DOLAR DAN INFLASI TERHADAP PEREKONOMIAN INDONESIA. 1(2).DAN INFLASI TERHADAP PEREKONOMIAN INDONESIA. 1(2).*

- Anggarini, D. R., Putri, A. D., & Lina, L. F. (2021). *Literasi Keuangan untuk Generasi Z di MAN 1 Pesawaran*. 1(1), 147–152.
- Anggoro, B., Hamidy, F., Putra, A. D., Desa, D., Anggoro, B., Studi, P., Informasi, S., & Indonesia, U. T. (2022). *Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Dana Desa (Studi Kasus : Desa Isorejo Kec . Bunga Mayang Kab . Lampung Utara)*. 2(2), 54–61.
- Borman, R. I., Mayangsari, M., & Muslihudin, M. (2018). Sistem Pendukung Keputusan Menentukan Lokasi Perumahan Di Pringsewu Selatan Menggunakan Fuzzy Multiple Attribute Decision Making. *Jurnal Teknologi Komputer Dan Sistem Informasi*, 1(1), 5–9.
- Budiman, A., Pranoto, B. E., & Gus, A. (2021). *Pendampingan Dan Pelatihan Pengelolaan Website SMS Negeri 1 Semaka Tanggamus*. 2(2), 150–159.
- Damayanti, Megawaty, D. A., Rio, M. G., Rubiyah, R., Yanto, R., & Nurwanti, I. (2020). Analisis Interaksi Sosial Terhadap Pengalaman Pengguna Untuk Loyalitas Dalam Bermain Game. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 12(2).
- Dan, M. S. (2021). *PENERAPAN METODE BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK Universitas Teknokrat Indonesia , Bandar Lampung , Indonesia Abstrak PENDAHULUAN Masyarakat modern berkembang dengan cukup pesat mengikuti perkembangan teknologi . Pendidikan berperan penting dalam mengikuti perke*. 10(4), 2330–2341.
- Darwis, D., & KISWORO, K. (2017). Teknik Steganografi untuk Penyembunyian Pesan Teks Menggunakan Algoritma End Of File. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia Dan Informatika)*, 8(2).
- Darwis, D., Sulistiani, H., Isnain, A. R., Yasin, I., Hamidy, F., & Mega, E. D. (2022). *Pelatihan pengarsipan secara elektronik (e-filling) bagi perangkat desa di pekan sukanegeri jaya*. 3(1), 108–113.
- Darwis, D., & Yusiana, T. (2016). Penggunaan Metode Analisis Historis Untuk Menentukan Anggaran Produksi. *EXPERT: Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi*, 6(2).
- Di, E., & Negeri, S. M. P. (2021). *Pengaruh pembelajaran matematika realistik (pmr) dan penalaran formal siswa terhadap prestasi belajar siswa* (. 2(2), 1–16.
- Fadly, M., & Alita, D. (2021). *Optimalisasi pemasaran umkm melalui E-MARKETING MENGGUNAKAN MODEL AIDA PADA MISS MOJITO LAMPUNG*. 4(3), 416–422.
- Faqih, Y., Rahmanto, Y., Ari Aldino, A., & Waluyo, B. (2022). Penerapan String Matching Menggunakan Algoritma Boyer-Moore Pada Pengembangan Sistem Pencarian Buku Online. *Bulletin of Computer Science Research*, 2(3), 100–106. <https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v2i3.172>
- Fariyanto, F., Ulum, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*,

2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>

Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung, 2 *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)* 15 (2021). <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>

Fernando, J., Mahfud, I., & Indonesia, U. T. (2021). *SURVEY MOTIVASI ATLET FUTSAL SMKN 2 BANDAR LAMPUNG DIMASA PANDEMI COVID-19*. Fernando, J., Mahfud, I., & Indonesia, U. T. (2021). *SURVEY MOTIVASI ATLET FUTSAL SMKN 2 BANDAR LAMPUNG DIMASA PANDEMI COVID-19*. 2(2), 39–43. 2(2), 39–43.

Firdaus, M. B., Budiman, E., Pati, F. E., Tejawati, A., Lathifah, L., & Anam, M. K. (2022). Penerapan Metode Marker Based Tracking Augmented Reality Pesut Mahakam. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 20. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1270>

Fitri, A., Rossi, F., Suwarni, E., & Rosmalasari, D. (2021). *Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru MA Matha ' ul Anwar Lampung Pada Masa Pandemi COVID-19*. 2(3), 189–196. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v2i3.50>

Gumantan, A., Mahfud, I., Yuliandra, R., & Indonesia, U. T. (2021). *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education) Pengembangan Alat Ukur Tes Fisik dan Keterampilan Cabang Olahraga Futsal berbasis Desktop Program*. 6, 146–155.

Comparison of Support Vector Machine and Naïve Bayes on Twitter Data Sentiment Analysis, (2021).

Isnain, A. R., Yasin, I., & Sulistiani, H. (2022). Pelatihan Perpajakan Pph Pasal 21 Pada Guru Dan Murid Smk N 4 Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 293. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2202>

Isnain, F., Kusumayuda, Y., & Darwis, D. (2022). Penerapan Model Altman Z-Score Untuk Analisis Kebangkrutan Perusahaan Menggunakan (Sub Sektor Perusahaan Makanan Dan Minuman Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.33365/jimasia.v2i1.1873>

Jayadi, A. (2022). Pelatihan Aplikasi Administrasi Perangkat Desa Sidosari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(1), 85. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i1.1770>

Juliyanto, F., & Parjito, P. (2021). REKAYASA APLIKASI MANAJEMEN E-FILLING DOKUMEN SURAT PADA PT ALP (ATOSIM LAMPUNG PELAYARAN). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 43–49.

Jupriyadi, J., Hijriyanto, B., & Ulum, F. (2021). Komparasi Mod Evasive dan DDoS Deflate Untuk Mitigasi Serangan Slow Post. *Techno. Com*, 20(1), 59–68.

Khamisah, N., Nani, D. A., & Ashsifa, I. (2020). Pengaruh Non Performing Loan (NPL), BOPO dan Ukuran Perusahaan Terhadap Return On Assets (ROA) Perusahaan Perbankan yang Terdaftar di Bursa Efek : *International Journal of ...*, 3(2), 18–23. <http://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/technobiz/article/view/836>

- Kumala, N. K. R., Puspaningrum, A. S., & Setiawansyah, S. (2020). E-Delivery Makanan Berbasis Mobile (Studi Kasus: Okonomix Kedaton Bandar Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 105–110.
- Kuswoyo, H., Budiman, A., Pranoto, B. E., Rido, A., Dewi, C., Sodikin, S., & Mulia, M. R. (2022). Optimalisasi Pemanfaatan Google Apps untuk Peningkatan Kinerja Perangkat Desa Margosari, Kecamatan Metro Kibang, Lampung Timur. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 2(2), 1–7. <https://doi.org/10.31004/jh.v2i2.47>
- Lina, L. F., & Nani, D. A. (2020). Kekhawatiran Privasi Pada Kesuksesan Adopsi FLina, L. F., & Nani, D. A. (2020). Kekhawatiran Privasi Pada Kesuksesan Adopsi FLina, L. F., & Nani, D. A. (2020). Kekhawatiran Privasi Pada Kesuksesan Adopsi FLina, L. F., & Nani, D. A. (2020). Kekhawatiran Privasi Pada Kes. *Performance*, 27(1), 60–69.
- Mahfud, I., Yuliandra, R., Gumantan, A., Olahraga, P., Teknokrat, U., Ratu, L., & Bandar, K. (2022). *Model Latihan Shooting Bola Basket Dengan Modifikasi Ring Pada Anak Usia Sekolah*. 2(1), 49–56.
- Maskar, S., Indonesia, U. T., & Ability, N. (2020). *Materi Bilangan Bulat dan Pecahan untuk Siswa SMP / MTs dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik*. July 2016.
- Maskar, S., Puspaningtyas, N. D., & Puspita, D. (2022). Linguistik Matematika: Suatu Pendekatan untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Non-Rutin Secara Matematis. *Mathema Journal E-Issn*, 4(2), 118–126. www.oecd.org/pisa/,
- Neneng, N., Puspaningrum, A. S., & Aldino, A. A. (2021). Perbandingan Hasil Klasifikasi Jenis Daging Menggunakan Ekstraksi Ciri Tekstur Gray Level Co-occurrence Matrices (GLCM) Dan Local Binary Pattern (LBP). *SMATIKA JURNAL*, 11(01), 48–52.
- nofianti, novita. (2020). Peran Trustworthiness , Attractiveness , Expertise Pada Minat Beli. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 1177.
- Nurdiansyah, M., Sinurat, E. C., Bakri, M., & Ahmad, I. (2020). Sistem Kendali Rotasi Matahari Pada Panel Surya Berbasis Arduino UNO. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(2), 7–12.
- Nurkholis, A., & Susanto, T. (2020). Rancangan Media Pembelajaran Hewan Purbakala Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 4(5), 978–987.
- Oktaviani, L. (2021). Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Berbasis Web Pada Madrasah Aliyah Negeri 1 Pesawaran. *Jurnal WIDYA LAKSMI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(2), 68–75.
- Panggungrejo, P., & Pringsewu, K. (2022). *MERK PRODUK DAN PENYUSUNAN LAPORAN KEUANGAN DI*. 3(1), 38–42.
- Panjaitan, F., Surahman, A., & Rosmalasari, T. D. (2020). Analisis Market Basket Dengan Algoritma Hash-Based Pada Transaksi Penjualan (Studi Kasus: Tb. Menara). *Jurnal*

Teknologi Dan Sistem Informasi, 1(2), 111–119.

Parjito, P., & Permata, P. (2017). Penerapan Data Mining Untuk Clustering Data Penduduk Miskin Menggunakan Algoritma Hard C-Means. *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 18(1), 64–69.

Pasha, D., & Susanti, M. (2022). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Rumah Pada PT Graha Sentramulya. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(1), 10–15. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i1.128>

Penggunaan, D. A. N. S. (2021). *ANALISIS PERILAKU PENGGUNA APLIKASI SITS ANALYSIS OF USER BEHAVIOR OF SITS APPLICATIONS USING*. November, 321–329.

Permatasari, B., & Anggarini, D. R. (2020). Kepuasan Konsumen Dipengaruhi Oleh Strategi Sebagai Variabel Intervening Pada WaruPermatasari, B., Permatasari, B., & Anggarini, D. R. (2020). KepuaPermatasari, B., & Anggarini, D. R. (2020). Kepuasan Konsumen Dipengaruhi Oleh Strategi Sebagai Variabel In. *Jurnal Manajerial*, 19(2), 99–111.

Pramono, S., Ahmad, I., & Borman, R. I. (2020). Analisis Potensi Dan Strategi Penembaan Ekowisata Daerah Penyangga Taman Nasional Way Kambas. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 57–67. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>

Priandika, A. T. (2016). Model Penunjang Keputusan Penyeleksian Pemberian Beasiswa Bidikmisi Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process. *Jurnal Teknoinfo*, 10(2), 26–31.

Pustika, R. (2010). Improving Reading Comprehension Ability Using Authentic Materials For Grade Eight Students Of MTSN Ngemplak, Yogyakarta. *Topics in Language Disorders*, 24(1), 92–93.

Rahmanto, Y. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KOPERASI MENGGUNAKAN METODE WEB ENGINEERING (Studi Kasus: Primkop Kartika Gatam). *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(1), 24–30.

Rahmanto, Y., & Fernando, Y. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Berbasis Web (Studi Kasus: Smk Ma'Arif Kalirejo Lampung Tengah). *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 11–15.

Ramadona, S., Diono, M., Susantok, M., & Ahdan, S. (2021). Indoor location tracking pegawai berbasis Android menggunakan algoritma k-nearest neighbor. *JITEL (Jurnal Ilmiah Telekomunikasi, Elektronika, Dan Listrik Tenaga)*, 1(1), 51–58. <https://doi.org/10.35313/jitel.v1.i1.2021.51-58>

Rusliyawati, & Sinaga, I. (2017). Pengaruh Self-Efficacy Komputer Jurusan Sia (Studi Kasus Mahasiswa Bidang Keahlian Sia Stmik Teknokrat Lampung). *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1(1), 56–89. <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/view/750%0Ahttps://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/viewFile/750/484>

- Samsugi, S., Ardiansyah, A., & Kastutara, D. (2018). Arduino dan Modul Wifi ESP8266 sebagai Media Kendali Jarak Jauh dengan antarmuka Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 23–27.
- Saputra, A. K., & Fahrizal, M. (n.d.). RANCANG BANGUN BERBASIS WEB CRM (CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT) BERBASIS WEB STUDI KASUS PT BUDI BERLIAN MOTOR HAJIMENA BANDAR LAMPUNG. In *Portaldata.org* (Vol. 17, Issue 1).
- Shodik, N., Neneng, N., & Ahmad, I. (2019). Sistem Rekomendasi Pemilihan Smartphone Snapdragon 636 Menggunakan Metode Simple Multi Attribute Rating Technique (Smart). *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 7(3), 219–228.
- Sidiq, M., & Manaf, N. A. (2020). Karakteristik Tindak Tutur Direktif Tokoh Protagonis Dalam Novel Cantik Itu Luka Karya Eka Kurniawan. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 4(1), 13–21.
- Sofa, K., Suryanto, T. L. M., & Suryono, R. R. (2020). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi Menggunakan Kerangka Kerja COBIT 5 Pada Dinas Pekerjaan Umum Kabupaten Tanggamus. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 39–46.
- Sulistiani, H., Yanti, E. E., & Gunawan, R. D. (2021). Penerapan Metode Full Costing pada Sistem Informasi Akuntansi Biaya Produksi (Studi Kasus: Konveksi Serasi Bandar Lampung). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 35–47.
- Suprayogi, S., Gulo, I., Setiawan, D. B., Dinda, A., Okta, M., & Dwi, D. (n.d.). *PELATIHAN TOEIC PADA SEKSI MENYIMAK BAGI SISWA-. 1(2)*, 23–31.
- Syah, H., & Witanti, A. (2022). Analisis Sentimen Masyarakat Terhadap Vaksinasi Covid-19 Pada Media Sosial Twitter Menggunakan Algoritma Support Vector Machine (Svm). *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika)*, 5(1), 59–67. <https://doi.org/10.47080/simika.v5i1.1411>
- Tastilia, L., Megawaty, D. A., & Sulistiyawati, A. (2022). *MENINGKATKAN PELAYANAN TERHADAP SISWA (STUDY KASUS : SMA PGRI KATIBUNG)*. 3(2), 63–69.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Akuntansi, S. I., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *Produksi Pada Konveksi Sjm Bandar Lampung*. 2(1), 65–73.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Rahmadhani, T., Isnaini, F., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan Perusahaan (Studi Kasus : Pt Mutiara Ferindo Internusa)*. 2(4), 16–21.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Saputra, M. A., Isnain, A. R., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *PENERAPAN SMART VILLAGE DALAM PENINGKATAN PELAYANAN MASYARAKAT MENGGUNAKAN METODE WEB ENGINEERING (Studi Kasus : Desa Sukanegeri Jaya)*. 2(3), 49–55.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Wulandari, A., Fakhrurozi, J., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *BERITA HASIL LIPUTAN WARTAWAN BERBASIS WEB (STUSI*

KASUS : PWI LAMPUNG). 2(4), 49–55.

- Wantoro, A., Samsugi, S., & Suharyanto, M. J. (2021). Sistem Monitoring Perawatan dan Perbaikan Fasilitas PT PLN (Studi Kasus : Kota Metro Lampung). *Jurnal TEKNO KOMPAK*, 15(1), 116–130.
- Warsela, M., Wahyudi, A. D., & Sulistiyawati, A. (2021). PENERAPAN CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT UNTUK MENDUKUNG MARKETING CREDIT EXECUTIVE (STUDI KASUS: PT FIF GROUP). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 78–87.
- Wijayanto, I. (2022). *Komparasi Metode FIFO Dan Moving Average Pada Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Barang Dalam Menentukan Harga Pokok Penjualan (Studi Kasus Toko Satrio Seputih Agung)*. 3(2), 55–62.
- Yudhistiraa, A., Aldino, A. A., & Darwis, D. (2022). *Analisis Klasterisasi Penilaian Kinerja Pegawai Menggunakan Metode Fuzzy C-Means (Studi Kasus : Pengadilan Tinggi Agama bandar lampung)*. 9(1), 77–82.
- Yuliana, Y., Paradise, P., & Kusriani, K. (2021). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Ispa Menggunakan Metode Naive Bayes Classifier Berbasis Web. *CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*, 10(3), 127. <https://doi.org/10.22303/csrid.10.3.2018.127-138>
- Yunita, L., Isnain, A. R., & Dellia, P. (2022). *Analisis Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pencatatan Dan Pengelolaan Keuangan Pada Yayasan Panti Asuhan Harapan Karomah*. 2(2), 62–68.